

**ЖИТОМИРСЬКИЙ ДЕРЖАВНИЙ УНІВЕРСИТЕТ ІМЕНІ ІВАНА ФРАНКА**  
**Соціально – психологічний факультет**

# **ГРА ЯК ЗАСІБ ПІЗНАВАЛЬНОЇ ДІЯЛЬНОСТІ МОЛОДШИХ ШКОЛЯРІВ**

***Курсова робота***  
студентки 54 групи  
спеціальності « Практична психологія »  
( заочна форма навчання )  
**ДАНИЛЮК Інна Святославівна**

Науковий керівник:  
Гніда Г. П.

**Житомир-2009**

## ЗМІСТ

Вступ.....	3
Розділ I. Теоретичний аналіз проблеми впливу гри на формування пізнавальних процесів молодших школярів.....	5
1.1. Гра як засіб пізнання.....	5
1.2. Ігрова діяльність молодших школярів.....	11
1.3. Пізнавальні можливості гри .....	14
Розділ 2. Методи та методика дослідження.....	19
2.1. Методика та організація дослідження .....	19
2.2. Аналіз отриманих результатів.....	22
Висновок.....	30
Список використаної літератури.....	32
Додатки.....	34

## Вступ

Одним з основних видів діяльності дитини, особливо молодшого віку, та найважливішим засобом її виховання є дитяча гра. Педагоги та психологи розглядають дитячу гру як особливу форму взаємовідносин дитини з оточуючої дійсності. Гра – форма діяльності в умовних ситуаціях, що спрямовані на створення і засвоєння людського досвіду, зафіксованого у соціально закріплених діях, у предметах науки і культури. У грі як у особливому історично започаткованому виді людської практики відтворюються норми людського життя і діяльності, підпорядкування яким забезпечує пізнання та засвоєння предметної і соціальної дійсності, інтелектуальний, емоційний і моральний розвиток особистості.

Характерними ознаками розгортання гри є швидка зміна ситуацій, в яких опиняється об'єкт після дій з ним, і таке ж швидке пристосування дій до нової ситуації. У структуру гри дітей входять: ролі, які взяли на себе гравці; ігрові дії як засіб реалізації цих ролей; ігрове застосування предметів; реальні відносини між гравцями. Важливого значення надавали грі видатні педагоги К.Д.Ушинський, А.С.Макаренко. Так, К.Д.Ушинський відзначав, що в грі формуються всі якості "душі людської, його розум, його серце і його воля, і якщо говорять, що ігри завбачають майбутній характер і майбутню долю дитини, то це треба розуміти двояко: не тільки у грі виявляються нахили дитини і відносна сила його душі, але й сама гра має вплив на розвиток дитячих здібностей і нахилів, а внаслідок цього, і на його майбутню долю"[23]. А.С.Макаренко вважав, що гра має дуже великий вплив на розвиток дитини, "яка дитина у грі, майже така вона буде і у роботі, коли зросте. Тому виховання майбутнього діяча відбувається саме у грі..."[11]. Отже, гра її організація - ключ в руках дорослих, потужний засіб в організації навчання і виховання дитини.

У грі формуються майже всі особливості і можливості особистості дитини. Гра – це своєрідна школа підготовки до праці. У грі виробляються спритність, допитливість, зацікавленість, кмітливість, воля, активність. Гра –

це і школа спілкування для дитини. Гра тільки зовнішньо вбачається безтурботною і легкою розвагою. А насправді вона владно потребує, щоб гравець віддав їй максимум своєї енергії, розуму, винахідливості, витримки, самостійності. Вона підчас стає дуже напруженою працею і через зусилля веде до задоволення. У грі ж як раз дитина сама прагне навчитися того, чого вона ще не вміє.

Об'єктом у роботі виступають пізнавальні процеси молодших школярів.

Предметом – гра як засіб пізнавальної діяльності молодших школярів.

Мета роботи: дослідити вплив гри на формування пізнавальних процесів молодших школярів.

Гіпотеза – гра впливає на формування пізнавальних процесів молодших школярів: при застосуванні комплексу дидактично-розвивальних ігор підвищується рівень розумового розвитку молодших школярів.

Завдання:

1. Проаналізувати стан розробленості проблеми ролі гри у пізнавальній діяльності молодших школярів.
2. Дослідити вплив гри на формування пізнавальних процесів молодших школярів.
3. Провести експериментальне дослідження впливу гри на формування пізнавальних процесів молодших школярів.
4. Узагальнити отримані результати експериментального дослідження та сформулювати пропозиції.

## **Розділ І. Теоретичний аналіз проблеми впливу гри на формування пізнавальних процесів молодших школярів**

### ***1.1. Гра як засіб пізнання***

Енциклопедична та довідкова література з філософії, психології, педагогіки визначає поняття «гра», «ігрова діяльність», «пізнання» по-різному. «Гра — один із видів активізації людини й тварини. Гра з'являється на певному етапі еволюції тваринного світу як форма життєдіяльності молодих тварин. Дитяча гра — вид діяльності, що розвивається, і полягає в наслідуванні дітьми дій дорослих і відносин між ними в особливій умовній формі», — таке визначення дають словники з психології.

Дещо іншим є трактування гри в педагогічних словниках. «Гра — форма вільного самовияву людини, яка передбачає реальну відкритість світу можливого й розгортається або у вигляді змагання, або у вигляді зображення (виконання репрезентацій) якихось ситуацій, смислів, станів». С.Гончаренко в «Українському педагогічному словнику» зазначає, що ігрова діяльність — різновид активної діяльності людини (дитини), у процесі якої відбувається оволодіння суспільними функціями, відносинами та рідною мовою як засобом спілкування. Це дитяче моделювання соціальних відносин. Правильне та вміле керівництво ігровою діяльністю з боку дорослих формує емоційну, моральну та інтелектуальну сфери дитини, розвиває її уяву, сприяє фізичному вдосконаленню, виховує волю до дії та здатність до гальмування — якості, необхідні людині в трудовій і суспільній діяльності.

Як бачимо, в енциклопедичній та словниковій літературі майже не згадується про важливу якість ігрової діяльності — пізнання людиною самої себе. Філософські словники та енциклопедії зазначають: «Пізнання — це суспільно-історичний процес творчої діяльності людей, що формує їх знання, на основі яких виникають цілі та мотиви людських дій».

У педагогічній літературі це поняття трактується як процес цілеспрямованого активного відображення об'єктивного світу у свідомості

людей.

Незважаючи на суперечливість визначень, феномен гри та пізнання протягом усієї історії людства привертали до себе увагу визначних мислителів, філософів, соціологів, психологів та педагогів. Ще в V—IV ст. до н.е. стародавні мислителі звертали увагу на процес пізнання. Так, Сократ говорив, що, пізнаючи різницю між добром і злом, людина починає пізнавати й саму себе. Одним з основних положень його філософських поглядів було перенесення центра дослідницьких інтересів із навколишньої дійсності на людину. Девіз Сократа — «Пізнай самого себе». При цьому пізнання Сократ розумів не як звернення «всередину» (до власних переживань і станів свідомості), а як аналіз вчинків і ставлення до них, моральних оцінок і норм людської поведінки в різних життєвих ситуаціях. Для нього найважливішим було ставлення людини до самої себе як носія інтелектуальних і моральних якостей.

З розвитком передової наукової думки з'являються перші згадки про гру та ігрову діяльність, хоча й у вузькому розумінні цих понять. Так, Я.А.Коменський у своїй праці «Материнська школа» зазначає: «Оскільки діти прагнуть переймати все, що бачать в інших, то їм потрібно дозволяти це, за винятком тих випадків, коли вони хочуть користуватися речами, якими вони можуть заподіяти собі шкоду або що-небудь зіпсувати.. Де це виявиться можливим, замість справжніх речей для користування дітям необхідно мати готові іграшкові речі... Граючись ними, діти будуть розвивати в тілі здоров'я, в розумі — кмітливість, а в усьому тілі — рухливість. Одним словом, у що б не захотіли грати діти, їм потрібно допомагати, а не заважати. Адже їм немає більше чим займатися, а бездіяльність шкідлива для душі і тіла».

Дж.Локк вважав, що у пізнавальному розвитку необхідно вміло використовувати природну зацікавленість дітей, бо вона є тим механізмом, яким наділила нас природа, і саме з неї виростає прагнення до знань. Він зазначає, що завдання вихователя — врахувати індивідуальні особливості

дітей. Це важливо для того, щоб підтримувати гарний настрій дітей у процесі навчання, що сприяє швидкому засвоєнню знань.

Й.Г. Песталоцці висловлює дещо упереджене ставлення до гри. Він вважав, що згідно із системою виховання XVIII — початку XIX ст. всюди намагаються вводити багато непотрібного й тримати дітей якомога довше на волі, тобто не привчати їх до життєвих труднощів, хоча в майбутньому вони будуть із ними стикатись.

Слова «гра», «грати» надзвичайно багатозначні. Важко з'ясувати, які саме види діяльності та їх ознаки входили до початкового значення цих слів. Початок розробки теорії гри зазвичай пов'язують з іменами таких мислителів XIX ст., як Ф.Шіллер, Г.Спенсер, В.Вундт. Розробляючи свої філософські, психологічні й головним чином естетичні погляди, вони паралельно в різних аспектах розглядали гру як одне з найбільш поширених явищ життя, пов'язуючи походження гри з походженням мистецтва.

Ф.Шіллер висунув теорію, яку скорочено називають «теорією надлишку сил», за якою гра — насолода, пов'язана з надлишком життєвих сил. «Людина грає тільки тоді, коли вона в повному значенні слова людина, а вона буває повністю людиною тоді, коли грає».

Найближче до розуміння поняття «гра» підійшов В.Вундт. Він схильний вважати, що гра є джерелом насолоди. «Гра — це дитина праці. Немає жодної гри, яка б не мала собі прототипу в одній з форм серйозної праці, що завжди передують їй за часом і за самою суттю. Необхідність існування змушує людину до праці. Саме в ній вона поступово вчиться цінувати свою діяльність як джерело насолоди. Гра при цьому відстоює корисну мету праці й, відповідно, робить метою цей приємний результат, що супроводжує працю» .

Отже, якщо Г.Спенсер, розглядаючи гру, включив її до біологічного аспекту, то В.Вундт - до соціально-історичного.

Теорія гри К.Гросса добре відома й була популярна в першій чверті XIX ст. Він називає її «теорією вправи» чи самовиховання. Назвемо її

основні ідеї:

- кожна жива істота має успадковані передумови, які зумовлюють мету її поведінки. У вищих тварин до природжених особливостей їх органічної натури слід віднести імпульсивне прагнення до діяльності, що проявляється з особливою силою в період росту;
- у вищих живих істот, особливо в людини, природжені реакції, якими б необхідними вони не були, є недостатніми для виконання складних життєвих завдань;
- у житті кожної вищої істоти є дитинство, тобто період розвитку та росту, коли вона не може самостійно підтримувати своє життя;
- період дитинства робить можливим набуття засобів, необхідних для життя, але не тих, що розвиваються безпосередньо з природжених реакцій, тому дитині відведено особливо довге дитинство, оскільки чим досконаліша праця, тим довша підготовка до неї.

Отже, у теорії К.Гросса наголошується на важливому значенні гри для психологічного розвитку. Після опублікування ця теорія стала панівною й була визнана майже всіма психологами. У ній були реалізовані загальні принципові позиції, яких дотримувались науковці того часу. Однак, приймаючи теорію К.Гросса в цілому, деякі вчені вносили свої доповнення та корективи. Наприклад, Ф.Бойтендайк представив нову, оригінальну спробу створення загальної теорії гри, виходячи з принципів, протилежних положенням К.Гросса. Якщо попередник пояснював гру як значення дитинства, то для Ф.Бойтендайка, навпаки, дитинство пояснює гру: істота грає тому, що вона ще молода.

Таким чином, з початку XX ст. центром дослідження стає дитяча гра. Представники майже всіх напрямів педагогіки та психології намагались пояснити гру дітей, реалізуючи при цьому свої загальні теоретичні концепції. Д.Селлі виділив дві основні особливості цієї форми гри, яка називається рольовою:

- перетворення дитиною себе та предметів, що її оточують, а також перехід



у вигаданий світ;

— занурення у створення цього вимислу й життя в ньому.

Ці два феномени гри — діяльність фантазії та захоплення вимислом — підкреслювались багатьма психологами, і увага зосереджувалась навколо їх пояснення.

На розуміння дитячої гри великий вплив справила психоаналітична теорія З.Фрейда. У загальному контексті поглядів З.Фрейда бажання стати дорослим є не що інше як зовнішній прояв тенденції до задоволення початкових сексуальних захоплень.

Рольова гра, що є відтворенням відносин і діяльності дорослих, допомагає з'ясувати, як дитина уявляє собі дорослих, сенс їхньої діяльності та відносини з іншими людьми. Отже, гра — засіб для з'ясування тих об'єктивних стосунків, у яких реально живе дитина. Під час рольової гри вона вступає в реальні стосунки з іншими гравцями, своїми партнерами, виявляє притаманні їй якості й деякі емоційні переживання.

В.Акслайн зазначає, що гра для дитини є природним засобом самовираження і дає їй можливість «програвати» свої почуття та проблеми. За цією технологією, дитина може робити й говорити в ігровій кімнаті все, що хоче. У такій ситуації учень відчуває, що може повністю проявити себе. Йому не треба протистояти іншим силам, таким, як авторитет дорослих чи суперництво з ровесниками, тут він особистість із власними правилами. Завдяки грі дитина досягає емоційної стабільності й стає психологічно більш зрілою.

Виникнення рольової гри генетично пов'язане з формуванням під керівництвом дорослих предметних дій у ранньому дитинстві. З розвитком ігрової ситуації в ролі ускладнюється ситуація ігрових дій.

Досить коротко й влучно висловився Я.Корчак із приводу ігрової діяльності: «Дитячі ігри — наслідування серйозної діяльності дорослих... Наслідування? Ні, щось значно більше і цінніше».

Дослідження етапів входження дитини у світ дорослих підвели Д.Міда

до думки про те, що особистість дитини формувалася в процесі її взаємодії з іншими. При цьому в спілкуванні з різними людьми дитина грає різні «ролі». Таким чином, її особистість є ніби об'єднанням різних ролей, які вона на себе бере. Велике значення як у формуванні, так і в усвідомленні цих ролей має гра, у якій діти вчаться виконувати різні ролі й дотримуватись правил. Теорію Д.Міда називають ще «теорією сподівань». На його думку, діти грають свої ролі залежно від сподівань дорослого.

К.Левін розрізняє ігри за принципом їх динамічної творчості. Правила гри можуть бути такими жорсткими, що дана гра наближається до рівня реальності. Гра, з точки зору Ж.Піаже, належить до світу «аутистичних мрій», світу, що не задовольняє бажання в дійсності. Це світ найбільш важливий, він є реальністю для дитини. За Ж.Піаже, дитячий світогляд має містичний характер. Річ і її назва, фантазія й істина — недостатньо відокремлені в дитини. Важливим є й твердження, що гра — це все ж сфера реальності. Гра не ірреальна, тому в ній є жорстокість, притаманна дійсності. Таким чином, гра є одним з основних шляхів становлення вищих форм специфічно людських потреб, спрямовує в майбутнє, а не в минуле

У 60—70-х роках ХХ ст. спостерігався справжній бум дидактичних ігор. Гра перетворюється з допоміжного прийому у справжню модель навчання. В організації самої гри відбувається зміщення акцентів із драматизації (форм зовнішніх ознак гри) на її внутрішню сутність (імітація подій, виконання певних ролей). Ігрова модель навчання покликана реалізувати пізнавальні можливості та ще ряд цілей, наприклад:

- можливість самовизначення;
- допомогу в розвитку творчої уяви;
- можливість думати та висловлювати свої думки;
- забезпечення контролю виведення емоцій;
- пізнання самих себе в процесі гри;
- засвоєння школярами норм етичної поведінки.

Під час гри учасники навчального процесу знаходяться в інших

умовах, ніж за традиційного навчання. Учня надається максимальна свобода інтелектуальної діяльності, яка обмежується лише визначеними правилами гри. Вони мають змогу самі обирати роль, висувати припущення щодо подальшого розвитку подій, створювати проблемну ситуацію, шукати шляхи її розв'язання, брати на себе відповідальність за обране рішення. Зазначені можливості дозволяють якомога глибше пізнати ті явища й події, які необхідні в процесі вивчення предмета. Крім того, учасники гри пізнають самих себе, розкривають нові риси та якості, які раніше були невідомі.

На раціональному рівні основою пізнання є свідоме ставлення до наукової істини як до об'єктивного блага, а на емоційному рівні — переживання її як цінності «для мене», тобто особистої. Вирішальне значення для пізнавальної діяльності має емоційне переживання цінності знань, оскільки забезпечує спрямованість особистості в бік процесу пізнання, а не навпаки. Саме ігрова діяльність і надає такі пізнавальні можливості.

## ***1.2. Ігрова діяльність молодших школярів***

Перехід дитини від гри до уміння є серйозною подією в житті, пов'язаною з появою нових мотивів. Але це не означає, що гра має бути виключена з діяльності школяра. У навчанні молодших школярів, зокрема першокласників, певною мірою використовуються ігрові дії. Гра, як вид діяльності, не тільки зберігається в їх житті, а й продовжує розвиватися.

Первісні (початкові) форми гри виникають вже на першому році життя малюка — це маніпулятивні ігри з предметами, під час яких у дитини на основі інформації чуттєвих органів формуються образи предметів. На другому — третьому році життя з'являються предметні ігри, в процесі яких дитина оволодіває різними способами застосування предметів. Далі ігрова діяльність малюка ускладнюється і в кінці раннього дитинства, з розвитком самостійності дитини в її житті з'являються ролеві або творчі ігри, під час яких гравець бере на себе роль дорослої людини: в спеціально створених ним

самим ігрових умовах відтворює діяльність дорослого, його ставлення до предметів і до інших людей. Сюжети ролевих ігор багатобарвні і досить відмінні, вони залежать від конкретного оточення, в якому живуть діти, від суспільних і політичних подій, в яких приймають участь дорослі. У будь-якій ролевій грі є роль, правила та ситуації гри. Правила гри тісно пов'язані з роллю, вони відбуваються у діях дітей. Ігрова ситуація – сукупність предметів, дії з якими дозволяють виконати роль. Як правило, реальні предмети, з якими діють дорослі, замінюються іграшками, які можуть мати лише окрему схожість з реальними речами. При правильній організації і керівництві з боку дорослих ролеві ігри є дієвим засобом виховання. Завдяки ним формуються найважливіші риси особистості дитини: засвоюються правила поведінки, набуваються навички життя в колективі, закладаються уміння підпорядковувати свою поведінку правилам, розвиваються вольові навички і уміння стримувати свої дії. Ролеві ігри мають велике значення для розвитку мови і мислення.

Далі в арсеналі ігор дитини з'являються рухливі і розумові або дидактичні ігри. Зміст, методика і правила проведення дидактичних ігор спеціально розробляються педагогами і психологами [3-5]. Основним призначенням таких ігор є розвиток пізнавальної діяльності дітей. У дошкільному і молодшому шкільному віці ці ігри широко використовуються для закріплення знань, що одержані на заняттях. Для будь-якої ігри характерним є почуття задоволення і підвищеного емоційного тону гравців. У маніпулятивних іграх задоволення малюків пов'язане з їх реакцією на нові подразники. У ролевих іграх емоції пов'язані з виконанням взятої на себе ролі, відповідно до правил гри, у рухливих іграх – з розвитком мускулатури та моторики, у дидактичних – з досягненням певних результатів.

У молодшій школі використовуються всі перелічені види ігор, засобом відтворення частини з яких стає комп'ютер. При проведенні предметних комп'ютерних ігор вчитель використовує для пояснення завдань, які будуть поставлені у грі, звичайні дитячі іграшки. Таким чином, перехід предметних

ігор до комп'ютерних відбувається простим природним шляхом. Цьому сприяє й наявність програмного забезпечення. У ролевих іграх молодших школярів на перший план висувається момент індивідуальних досягнень і змагання. При комп'ютерній реалізації таких ігор комп'ютер може бути як терплячим партнером учня у грі, так і вірним помічником, доброзичливим наставником і організатором гри.

Особливе значення для розвитку дитини має сюжетно-рольова гра. У молодшому шкільному віці вона стає змістовнішою, ніж у дошкільному. У рольових іграх дошкільнята творчо успадковують та копіюють події з життя сім'ї, дитячого садка, тоді як рольова гра молодших учнів ґрунтується на взаємовідносинах у класному і шкільному колективі, на стосунках літературних та історичних героїв тощо. У рольовій грі діти розвивають свою творчу фантазію, самостійно тренуються в засвоєнні соціальних форм поведінки, навчаються звертати увагу на реальних і символічних учасників гри, набувають цінного досвіду, важливого для подальшого їхнього розвитку. У рольовій грі дитина підлягає прийнятим правилам. Вона виявляє готовність, на вимогу партнерів по грі, взяти на себе іншу, менш цікаву роль.

Подальшого розвитку у молодшому шкільному віці набувають конструктивні ігри. Вони сприяють більшій обізнаності з властивостями різних матеріалів, усвідомленню просторового їх розміщення, диференціації форм тощо. Особливої уваги потребують ігри, пов'язані з комп'ютером. Це питання вимагає спеціального вивчення змісту ігор, їх впливу на розвиток дитини, її психофізіологічний стан, включаючи і здоров'я дитини.

Вміло спрямована вчителем і батьками гра молодших учнів може стати одним із засобів організації та поліпшення навчально-виховної роботи. Якщо в процес навчальної діяльності включити елементи гри, то можна викликати у дітей приємні переживання і тим підвищити їх пізнавальну активність. Молодші школярі з більшим інтересом виконують трудові завдання ігрового характеру.

Розвиток ігрової діяльності в молодших школярів іде від побутових ігор з виробничим сюжетом та із тим, що відображає суспільно-політичні події. Поряд із сюжетними значне місце займають рухливі і настільні ігри.

Є значні індивідуальні й вікові особливості у виборі учнями молодших класів кількості різноманітних ігор. В одних дітей число їх за тиждень не перевищує п'яти, а в інших — доходить до чотирьох на день. Найактивніші, щодо кількості різноманітних ігор, учні других класів. В учнів третіх класів їх трохи менше, але вони змістовніші. Є також деякі відмінності в іграх хлопчиків та дівчаток. Перші віддають перевагу розвагам з автомашинами, літаками, ракетами. У других переважають ігри з ляльками. У II— IV класах інтерес дівчаток до гри з ляльками дещо знижується, але продовжує займати значне місце.

З початком шкільного навчання основним типом діяльності у дітей стає навчальна діяльність. Застосування в навчанні вже відомої для дітей і дуже цікавої ігрової діяльності має давати безумовно позитивні результати. Але гра як метод навчання ще не займає належного місця у початковій школі. Вона здебільшого вважається засобом заповнення дозвілля, але як засіб і метод навчання гра ще недостатньо розроблена і мало застосовується. У навчанні гра може використовуватися на уроках і у позаурочний час, являючи собою засіб, що сприяє значній активізації процесів мимовільного запам'ятовування, підвищення інтересу до пізнавальної діяльності, розвитку логічного і творчого мислення, підготовки до трудової діяльності.

### ***1.3. Пізнавальні можливості гри***

Пошук шляхів подолання формалізму засвоєння знань привів до думки про необхідність проблемної побудови навчання на основі втілення системи різноманітних пізнавальних задач. Ці пізнавальні задачі дуже добре розв'язуються у процесі гри.

Дитячих ігор нема. Важливо не те, в що грати, а як і що при цьому думати і відчувати. Можна розумно грати в ляльки і нерозумно, по-дитячому

грати в шахи. Можна цікаво і з виразною уявою грати в пожежу чи в поїзд, у мисливство чи в індіанців, і бездумно читати книжки... Для гри потрібен вірний друг і натхнення, а значить воля.

Вірне рішення, коли особливе місце в виховній роботі з дітьми відводять грі. Гра це дійсність, і дійсність цікавіша, ніж та, яка оточує дитину. Цікавіша вона для дитини тому, що є її власним створінням.

Основною особливістю гри є те, що вона є відображенням дітьми оточуючого життя — діяльності людей, їх взаємовідносин, які віддзеркалюються в дитячій уяві.

Велику увагу ролі гри в розвитку дітей приділялось у XX столітті психологами, які дійшли висновку про парадокс гри: діючи за методом найменшого опору, дитина привчається діяти за методом найбільшого опору, не звертаючи уваги, як долає перешкоди, які поза грою викликали труднощі.

Спостереження показали, що гра дитини відрізняється вірою в правду. Лише дитина сказала собі "нібито", як уява вже живе в ній. При цьому в дитини помічається така якість: діти знають те, в що вони можуть вірити, і те, чого не треба помічати.

Відмінністю дитячої гри є також взаємозв'язок образу, ігрової дії та слова. Це не зовнішні її ознаки, а сама суть. У грі дитина живе діями та почуттями зображуваного героя.

Гра, як і казка, вчить дитину жити думками й почуттями зображуваних людей, виходячи за коло буденних уявлень у більш ширший світ людських поривань та героїчних вчинків.

Можна стверджувати, що найбільш інтенсивний розвиток особистості учня проходить не на уроці, як думає більшість учителів, а в сфері вільного спілкування, дозвілля, праці, улюблених занять і гри. Допомогти розвинути творчі здібності і захоплення юних читачів може нічим не замінна протягом усього існування людства ігрова діяльність. Гра — це іскра, що запалює вогник допитливості і любові до знань. То що ж страшного в тому, що дитина вчиться писати граючись, що на якомусь етапі інтелектуального

розвитку гра поєднується з працею.

Вміння грати — необхідна умова для формування уяви. В грі розкривається перед дітьми оточуючий світ, проявляються творчі можливості особистості.

Дитина переживає в собі дуже сильний процес розвитку, сама Природа продовжує в ній своє становлення. В кожному конкретний момент в організмі дитини починає діяти та чи інша функція. Діючі функції змушують дитину шукати ту форму активності, в якій вона може виявити себе найбільш повно. Такою формою в першу чергу є гра.

Доведено, що виховання майбутнього діяча проходить перш за все у грі. Значить гра — це ключ в організації виховання дитини. Гра — це школа підготовки до праці. У грі виробляється спритність, витримка, активність. Гра — це школа спілкування для дитини.

Яка дитина у грі, така вона буде в роботі, коли виросте. Хороша гра схожа на хорошу роботу. Гра привчає дитину до таких фізичних та психічних зусиль, які необхідні для роботи. Ми повинні пам'ятати, що від дитини вимагається не тільки гратися, а й правильно ставитися до людей. Гра є ефективним засобом формування особистості дитини, її морально-вольових якостей, у грі реалізується потреба до дії у навколишньому світі.

В грі пізнаються різні сторони життя. Вона допомагає дітям одержувати значну інформацію, яка надходить до них без натиску й насилля.

Ігри здатні в захоплюючій формі представити до сприйняття і сприйняти засвоєння молодшими школярами системи філософських уявлень, створюючи цілісну картину оточуючого нас світу на основі сучасних наукових теорій та ідей. Ефективність ігор у формуванні пізнавальних інтересів залежить від рівня педагогічного керівництва, що повинно містити три типи спеціально створених ігрових активів таких, як актив педагогів, актив дітей, ігрові активи дорослих і дітей.

Однак, хоча гра цікавіша від навчання, але вона не завжди легка і потребує не менше уваги і цілеспрямованості. Гра може змінити ставлення



дитини до себе й до інших, її психологічне відчуття, способи спілкування в колективі. Вона розкриває здібності, які необхідні в навчанні й іншій серйозній діяльності.

Гра є відображенням дітьми оточуючого життя — діяльності людей, їх взаємовідносин, які складаються в дитячій уяві.

Дитина постійно відчуває потребу в грі. Вміння грати необхідна умова для формування особистості.

Гра це єдиний спосіб звільнитися від важких обмежень, які накладаються на дитину і необхідно мати сміливість віддаватися грі в цілому. Формуванню пізнавальної діяльності молодших школярів сприяють прийоми різних видів. Зокрема такі, як предметні специфічні знання, специфічні види діяльності, логічні прийоми-мислення, логічні знання, дидактичні ситуації, участь учнів у спільній продуктивній діяльності в умовах дидактичних ситуацій, фронтальні та індивідуальні бесіди, ознайомлення учнів з сутністю логіко-розумових операцій, прийоми раціональної роботи з навчальним матеріалом, використання експертних оцінок, метод колективної генеральної ідеї, застосування опорних конспектів, умовних позначень, при веденні конспектів, виділення найголовнішого.

У ході гри мовнорозумова діяльність учнів стає більш евристичною і творчою, підвищується її мотивація. У дидактичних іграх учні спостерігають, порівнюють, класифікують предмети за певними ознаками, виконують аналіз і синтез, роблять узагальнення, багато ігор потребують вміння викладати свої думки у зв'язній і зрозумілій формі, використовуючи відповідну термінологію.

У зв'язку з дослідженням сутнісних якостей особистості, психологічного діагностування, спрямованого розвитку особистості в процесі виховання й навчання, до гри звертається Н.І. Непомняща. Результати її досліджень засвідчують, що гра є такою формою творчості, яка реалізує сутнісні здібності й потреби людини, вона тісно пов'язана з розвитком базових засад особистості. Теоретичний аналіз зроблених Н.І. Непомнящою

сутнісних якостей особистості дозволяє стверджувати:

- гра тісно пов'язана з потенційною універсальністю людини ( потенційна еквівалентність природи в цілому );

- гра працює на забезпечення потенційної нескінченності людини, її віри у свою спорідненість з безкінечним всесвітом. Сприяючи забезпеченню “некінченості” ( за С.Л. Рубінштейном ) людини, її відкритого світу, гра дає змогу в процесі пізнання й засвоєння дитиною оточуючого середовища виходити за межі знаного, засвоєного, творити нове;

- у процесі гри забезпечується особливий взаємозв'язок з іншими людьми (як умова присвоєння людського досвіду), який характеризується здатністю ототожнювати себе з іншими. Цей зв'язок дозволяє брати новий зміст від іншої людини й обособлювати себе, своє “Я” (що дозволяє робити даний зміст своїм).

Отже, аналіз досліджень психологів дозволяє виділити найбільш важливі позиції для формування сучасної педагогічної теорії ігрової діяльності дітей. Гра – це своєрідна пізнавальна діяльність соціально-культурного характеру, яка дозволяє дитині привласнювати соціальний досвід і навчатися перетворювати світ; гра – це така форма життєдіяльності дитини, об'єктивні властивості якої еквівалентні реалізації й актуалізації сутнісних потреб і можливостей особистості; дослідники гри відзначили її багатовекторний вплив на дитину – зв'язок з фізичним розвитком, удосконаленням психічної сфери, вихованням і навчанням, підготовкою підростаючого покоління до майбутньої трудової діяльності тощо; універсальність, всеосяжність гри сприяє гармонійному розвитку дитини; колективна гра – форма соціального життя, природний спосіб орієнтації у моральних ставленнях і засвоєння норм моральної поведінки.

Психологами неодноразово наголошено на необхідності педагогічного керівництва грою – під впливом раціонально організованої навчальної ігрової діяльності позитивні зміни особистості відбуваються ефективніше.

## **Розділ 2. Методи та методика дослідження**

### **2.1. Методика та організація дослідження**

З метою дослідження впливу гри на формування пізнавальних процесів молодших школярів, ми провели експериментальне дослідження на базі школи-ліцею №15 м.Житомира.

У дослідженні взяли участь учні 2 класу у кількості 25 осіб. З них 14 хлопчиків і 11 дівчаток.

*Мета дослідження* – встановити рівень розвитку пізнавальних процесів молодших школярів, сформований під впливом гри.

*Процедура дослідження.* Дослідження проводилося у три етапи.

На I етапі ми провели психодіагностичне обстеження рівня розвитку пізнавальних процесів молодших школярів не враховуючи фактору гри.

На II етапі протягом місяця з дітьми проводилися «Ігрові марафони» ( 2 рази на тиждень по 30 хв.), які включали комплекс пізнавальних та дидактичних ігор (див. дод. 1).

На III етапі проводилося повторне психодіагностичне обстеження рівня розвитку пізнавальних процесів молодших школярів з врахуванням фактору гри.

*Методики для дослідження.* Для дослідження нами були відібрані такі методики:

- дослідження рівня розвитку процесів мислення: методика "Четвертий зайвий";
- Стандартизована методика для визначення рівня розумового розвитку молодших школярів Е.Ф. Замбацявічене;

Методика "Четвертий зайвий". Дитині зачитуються чотири слова, три з яких пов'язані між собою за смыслом, а одне слово не підходить до інших. Дитині пропонується знайти "зайве" слово і пояснити, чому воно "зайве". "Зайві" слова виділені курсивом.

- *книга*, портфель, валіза, гаманець;
- піч, гасниця, свічка, *електроплитка*;
- трамвай, автобус, *трактор*, тролейбус;
- човен, тачка, *мотоцикл*, велосипед;
- річка, *міст*, озеро, море;
- *метелик*, лінійка, олівець, гумка;
- добрий, ласкавий, веселий, *злий*;
- дідусь, *учитель*, тато, мама;
- хвилина, секунда, година, *вечір*;
- Василь, Федір, *Іванов*, Семен.

За кожну правильну відповідь нараховується 1 бал, за неправильну – 0 балів.

10-8 балів – високий рівень розвитку узагальнення;

7-5 балів – середній рівень розвитку узагальнення, не завжди може виділити суттєві ознаки предметів;

4 і менше балів – здібність до узагальнення розвинена слабо.

Результати дослідження заносяться в протокол (див. дод. 2).

Стандартизована методика для визначення рівня розумового розвитку молодших школярів Е.Ф. Замбацявічене. Методика дослідження сконструйована на основі деяких методик тесту структури інтелекту за Р. Амтхауером. Тест структури інтелекту Р. Амтхауера включає 9 субтестів, використовуваних для вимірювання мовних, математичних здібностей, просторової уяви і пам'яті і розрахований на групове застосування для дітей від 12 років і вище.

Для молодших школярів було розроблено 4 субтести, що включають 40 вербальних завдань, підібраних з урахуванням програмного матеріалу початкових класів.

До складу першого субтесту входять завдання, що вимагають від випробовуваних диференціювати суттєві ознаки предметів або явищ від несуттєвих, другорядних. За наслідками виконання деяких завдань субтесту можна судити про запас знань досліджуваного.

Другий субтест складається із завдань, що є словесним варіантом виключення "п'ятого зайвого". Дані, отримані при дослідженні цією методикою, дозволяють судити про володіння операціями узагальнення і абстрагування, про здатність випробовуваного виділяти істотні ознаки предметів або явищ.

Третій субтест – завдання на висновок аналогічно. Для їх виконання випробовуваному необхідно вміти встановити логічні зв'язки і відносини між поняттями.

Четвертий субтест направлений на виявлення уміння узагальнювати (випробовуваний повинен назвати поняття, об'єднуюче два слова, що входять в кожне завдання субтесту).

Кожному завданню привласнюється певна оцінка в балах, що відображає ступінь його складності. Загальний результат за кожним субтестом визначається шляхом підсумовування балів за всіма 10 завданнями.

В перших трьох субтестах правильні відповіді виділені курсивом, а в 4 субтесті дані в дужках. Субтести наведені у дод. 3.

Оцінка в балах за кожним завданням виходить шляхом підсумовування всіх правильних відповідей за даним субтестом. Максимальна кількість балів, яку може отримати школяр за виконання I-II субтестів, – по 26 балів, III – 23 бали, IV – 25 балів. Таким чином, загальна максимальна оцінка за всіма 4 субтестами складає 100 балів.

Інтерпретація отриманих школярем результатів проводиться таким чином:

100-80 балів – високий рівень розумового розвитку;

79-60 балів – середній рівень;

59-40 балів – недостатній (нижче середнього) рівень розвитку;

39-20 балів – низький рівень розвитку;

менше 20 балів – дуже низький рівень.

При обговоренні результатів слід враховувати не тільки загальний рівень розвитку, але і роль кожної складової в загальному результаті. Важливо оцінити, наскільки гармонійно або асинхронно розвинені інтелектуальні вміння, що діагностуються, а також який з параметрів значно покращує або погіршує результат.

## **2.2. Аналіз отриманих результатів**

Як вже зазначалося, на першому етапі ми провели попереднє психодіагностичне дослідження розвитку пізнавальних процесів молодших школярів, результати якого занесли до табл. 2.1.

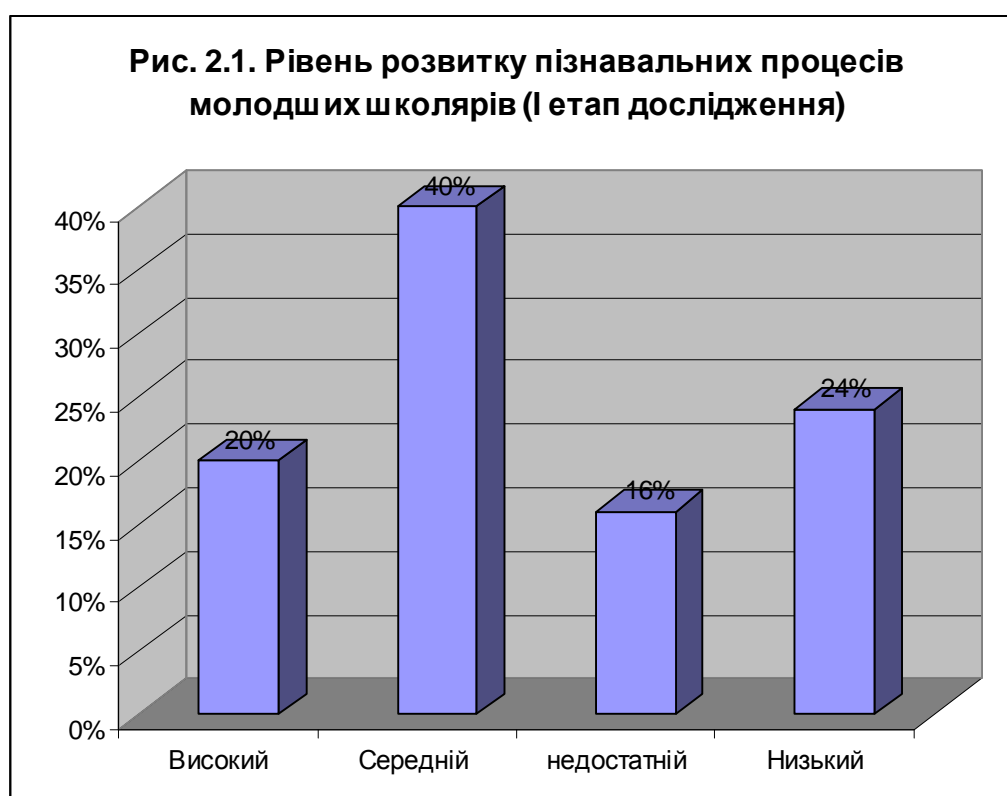
**Таблиця 2.1**

**Зведена таблиця даних попереднього дослідження рівня розвитку  
пізнавальних процесів**

№ п/п.	Ім'я	Стать	Методика "Четвертий зайвий"	Методика для визначення рівня розумового розвитку молодших школярів Е.Ф. Замбацяв ічене	Рівень розумового розвитку
1	2	3	3	4	5
1	Анатолій К.	чол.	2	78	Середній
2	Андрій С.	чол.	4	30	Низький
3	Богдан Л.	чол.	4	70	Середній
4	Борис Ф.	чол.	4	20	Низький
5	Валентин Г.	чол.	4	20	Низький
6	Валерій З.	чол.	5	70	Середній
7	Володимир Б.	чол.	3	45	недостатній
8	Геннадій С.	чол.	5	69	Середній
9	Євгеній Ц.	чол.	5	19	Низький
10	Ігор Н.	чол.	9	61	Середній
11	Ілля Д.	чол.	7	58	Середній
12	Максим У.	чол.	8	40	Недостатній
13	Микита Т.	чол.	7	58	Середній
14	Руслан Ш.	чол.	7	18	Низький
15	Іванна Б.	жін.	9	52	Середній
16	Лариса Т.	жін.	7	42	Недостатній

17	Леся К.	жін.	7	90	Високий
18	Людмила П.	жін.	5	40	Недостатній
19	Марина О.	жін.	7	87	Високий
20	Мирослава В.	жін.	7	90	Високий
21	Настасія Г.	жін.	5	35	Низький
22	Оксана Д.	жін.	4	70	Середній
23	Олена К.	жін.	7	70	Середній
24	Соломія Х.	жін.	6	80	Високий
25	Софія В.	жін.	9	85	Високий

Аналізуючи дані табл. 1.2., можемо зробити висновок, що у молодших школярів переважає середній рівень розвитку пізнавальних процесів (40%), недостатній рівень розвитку пізнавальних процесів мають – 16% досліджуваних, низький – 24%. Високий рівень спостерігається лише у 20% учнів (див. рис. 1.1.)



На другому етапі ми провели ряд занять з учнями, які включали дидактичні та пізнавальні ігри, спрямовані розвиток пам'яті, мислення та уваги молодших школярів (див. дод. 1).

Графік та зміст проведення занять наведено у табл. 2.2.

**Таблиця 2.2.**

**Графік та зміст проведення занять**

<b>№ п/п</b>	<b>Дата</b>	<b>Тривалість</b>	<b>Зміст заняття</b>
1	02.02.09	30хв.	Дидактичні ігри: – Хто найуважніший? – Хто кращий знавець прислів'їв?
2	06.02.09	30хв.	Придумування казок, фантастичних історій: – Придумування казочки – Складіть оповідання
3	09.02.09	30хв.	Придумування казок, фантастичних історій: – Складання загадки. – Написання чотиривірша.
4	13.02.09	30хв.	Придумування казок, фантастичних історій: – Продовжити казку за початком – Складання пісні
5	16.02.09	30хв.	Пізнавальні ігри, пов'язані з перевтіленням. – Малювання ілюстрації. Намалюй картину до вірша – Придумування малюнка. Намалюй зорепад.
6	20.02.09	30хв.	Музичні пізнавальні ігри: – Послухайте музику, доберіть прикметники – Послухайте музику, придумайте і напишіть до неї назву, обґрунтуйте своє рішення.
7	23.02.09	30хв.	Послухайте "Вальс квітів" з балету П.І.Чайковського "Лускунчик" і спробуйте описати словами квіти, що танцюють.
<b>Всього</b>		7*30=210хв.=3,5год.	

Після комплексу запропонованих ігор, ми провели повторне дослідження рівня розвитку пізнавальних процесів молодших школярів.

Кількісний розподіл значень за методикою "Четвертий зайвий" наведено в таблиці 2.2.

Таким чином, у досліджуваній групі слід відмітити переважання високих і середніх показників рівня розвитку узагальнення.

Високі і середні показники приблизно порівно розподілені серед хлопчиків і дівчаток



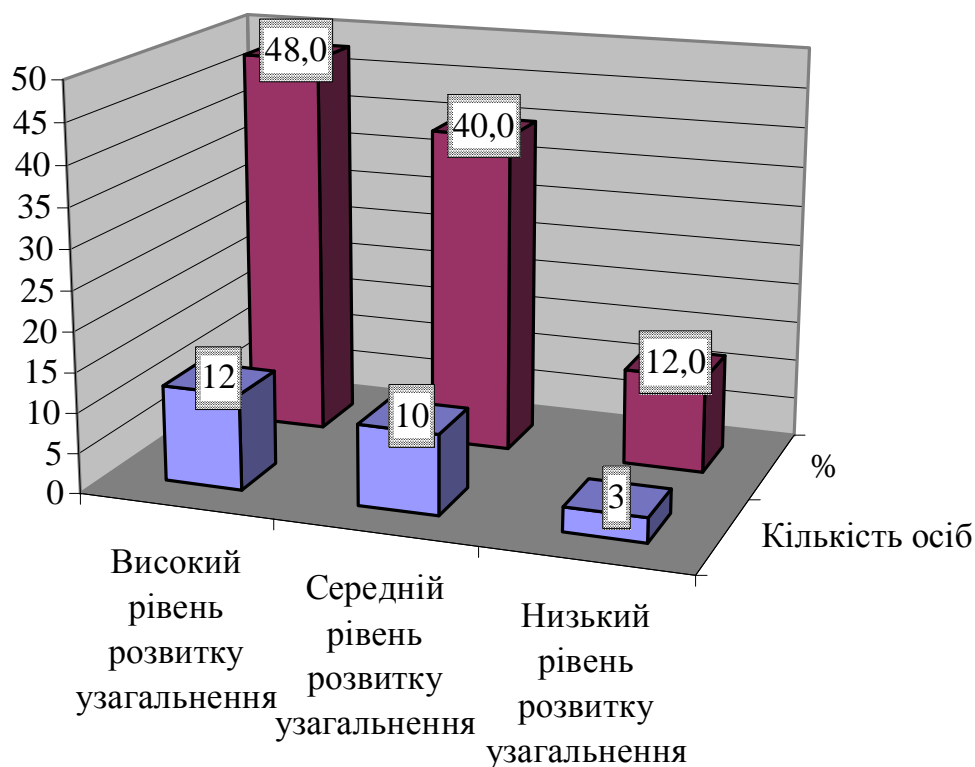
А це підтверджує нашу гіпотезу, що гра впливає на розвиток пізнавальних процесів молодших школярів, адже при проведенні аналогічного дослідження на I етапі дослідження ми мали показники середній та недостатній, а при контрольному – високий та середній.

**Таблиця 2.2.**

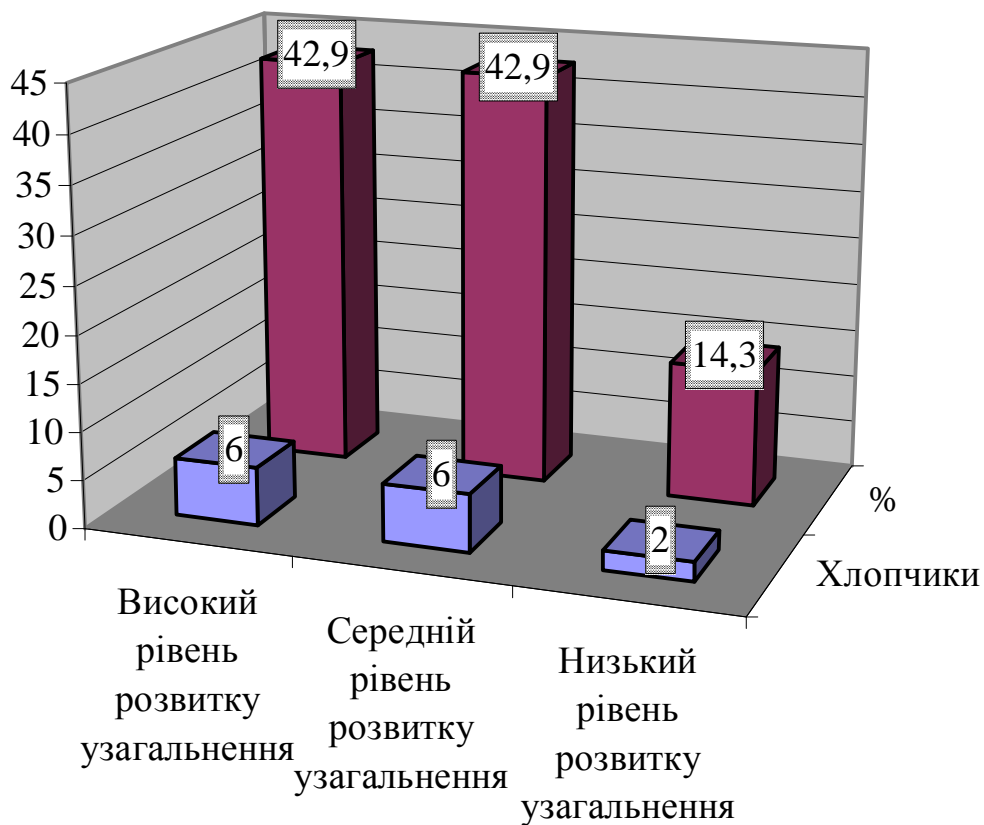
**Кількісний розподіл вибірки дослідження за методикою "Четвертий зайвий"**

Показник	Високий рівень розвитку узагальнення	Середній рівень розвитку узагальнення	Низький рівень розвитку узагальнення
Кількість осіб	12	10	3
%	48,0	40,0	12,0
Хлопчики	6	6	2
%	42,9	42,9	14,3
Дівчатка	6	4	1
%	54,5	36,4	9,1

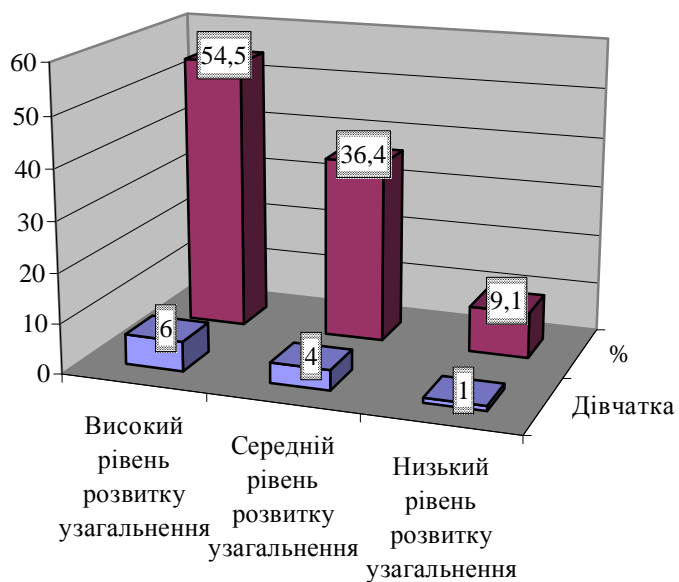
У графічній інтерпретації результати дослідження виглядають наступним чином (див. рис. 2.2 – 2.4)



**Рис. 2.2. Кількісний розподіл вибірки дослідження за методикою "Четвертий зайвий" серед загальної кількості опитаних**



**Рис. 2.3. Кількісний розподіл вибірки дослідження за методикою "Четвертий зайвий" серед хлопчиків**



**Рис. 2.4. Кількісний розподіл вибірки дослідження за методикою "Четвертий зайвий" серед дівчаток**

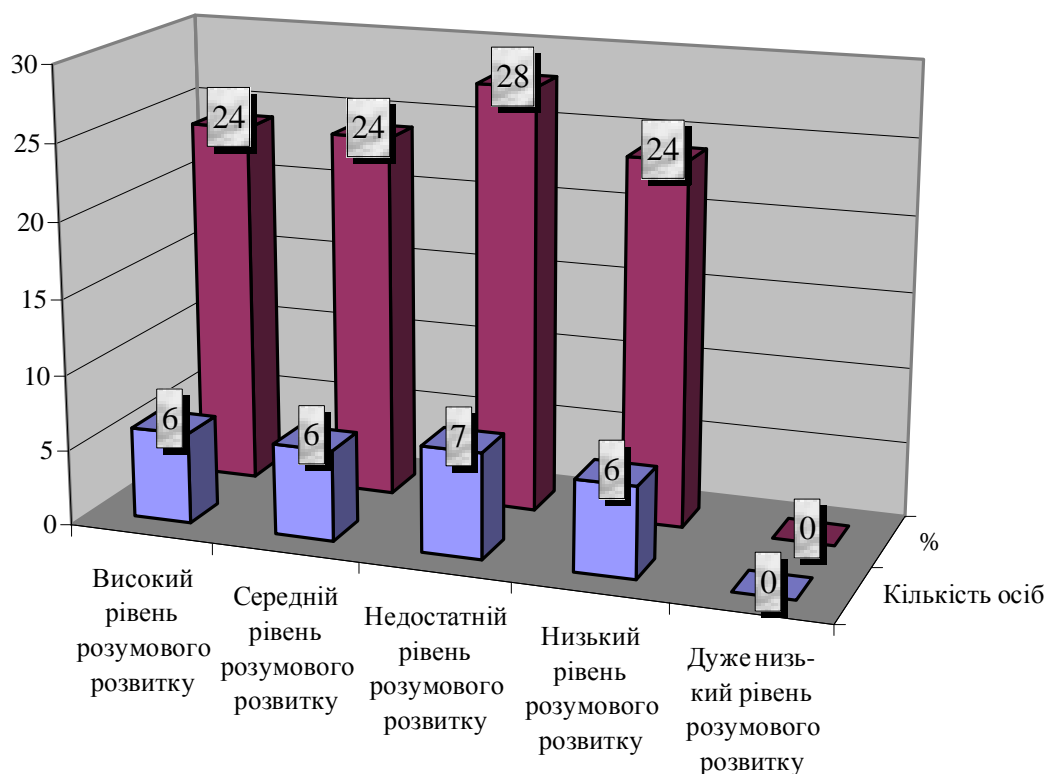
Кількісний розподіл вибірки дослідження за методикою для визначення рівня розумового розвитку молодших школярів Е.Ф. Замбацявічене представлена у табл. 2.3.

**Таблиця 2.3**

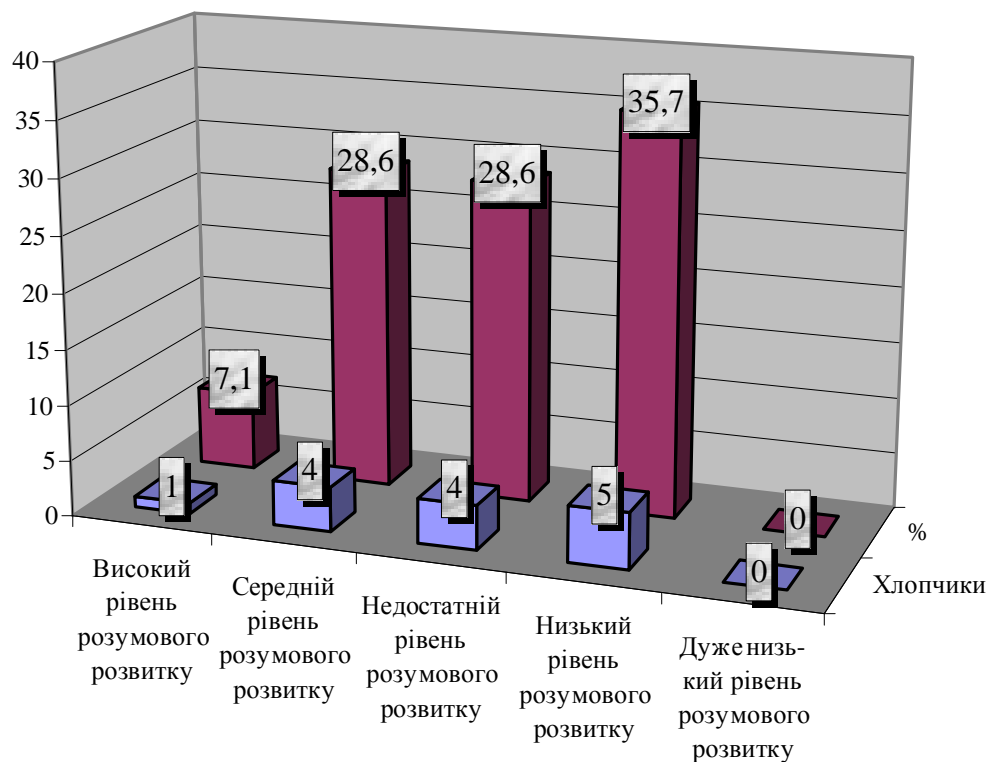
**Кількісний розподіл вибірки дослідження за методикою для визначення рівня розумового розвитку молодших школярів Е.Ф. Замбацявічене**

Показник	Високий рівень розумового розвитку	Середній рівень розумового розвитку	Недостатній рівень розумового розвитку	Низький рівень розумового розвитку	Дуже низький рівень розумового розвитку
Кількість осіб	6	6	7	6	0
%	24,0	24,0	28,0	24,0	0,0
Хлопчики	1	4	4	5	0
%	7,1	28,6	28,6	35,7	0,0
Дівчатка	5	2	3	1	0
%	45,5	18,2	27,3	9,1	0,0

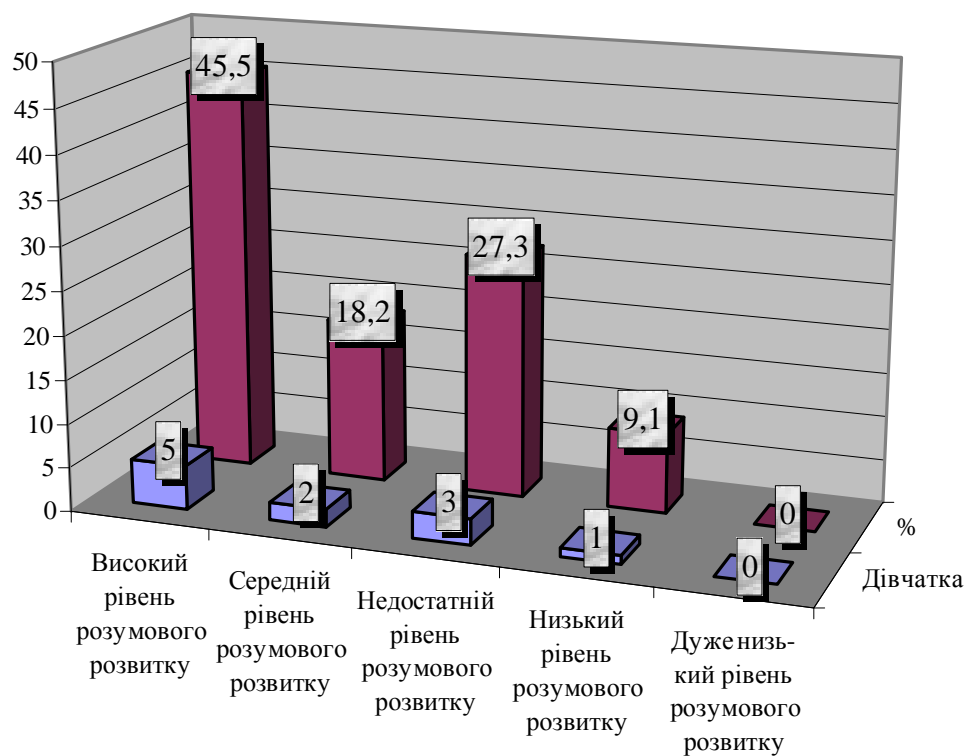
У графічній інтерпретації результати дослідження мають наступний вигляд (див. рис. 2.4 – 2.6).



**Рис. 2.1. Кількісний розподіл вибірки дослідження за методикою для визначення рівня розумового розвитку молодших школярів Е. Ф. Замбацявічене серед загальної кількості опитаних**



**Рис. 2.2. Кількісний розподіл вибірки дослідження за методикою для визначення рівня розумового розвитку молодших школярів Е.Ф. Замбацявічене серед хлопчиків**



**Рис. 2.3. Кількісний розподіл вибірки дослідження за методикою для визначення рівня розумового розвитку молодших школярів Е.Ф. Замбацявічене серед дівчаток**

Таким чином, аналізуючи результати дослідження визначення рівня розумового розвитку молодших школярів Е.Ф. Замбацявічене можна сказати наступне:

- у групі не спостерігається дуже низького рівня розумового розвитку;
- значення високого та середнього рівня розумового розвитку приблизно однакове по кількості із значеннями недостатнього і низького рівня розвитку (з перевагою в 1 особу в сторону недостатнього рівня розвитку);
- високий рівень розумового розвитку переважає у дівчаток;
- серед хлопчиків переважає недостатній та низький рівень розумового розвитку.

## Висновок

Проаналізувавши проблему ролі гри у пізнавальній діяльності молодших школярів, ми можемо зробити наступні висновки:

1. Гра для дитини є природним засобом самовираження і дає їй можливість «програвати» свої почуття та проблеми.
2. Основною особливістю гри є те, що вона є відображенням дітьми оточуючого життя — діяльності людей, їх взаємовідносин, які віддзеркалюються в дитячій уяві.
3. Формуванню пізнавальної діяльності молодших школярів сприяють прийоми різних видів. Зокрема такі, як предметні специфічні знання, специфічні види діяльності, логічні прийоми-мислення, логічні знання, дидактичні ситуації, участь учнів у спільній продуктивній діяльності в умовах дидактичних ситуацій, фронтальні та індивідуальні бесіди, ознайомлення учнів з сутністю логіко-розумових операцій, прийоми раціональної роботи з навчальним матеріалом, використання експертних оцінок, метод колективної генеральної ідеї, застосування опорних конспектів, умовних позначень, при веденні конспектів, виділення найголовнішого.

Враховавши останнє, ми провели експериментальне дослідження впливу гри на формування пізнавальних процесів молодших школярів.

Ми встановили, що підібраний нами комплекс дидактично-пізнавальних ігор, сприяв підвищенню рівня розумових здібностей досліджуваної групи. Високі і середні показники приблизно порівно розподілені серед хлопчиків і дівчаток.

Аналізуючи результати повторного дослідження визначення рівня розумового розвитку молодших школярів Е.Ф. Замбацявічене можна сказати наступне:

- у групі не спостерігається дуже низького рівня розумового розвитку;
- значення високого та середнього рівня розумового розвитку приблизно однакове по кількості із значеннями недостатнього і низького рівня розвитку

(з перевагою в 1 особу в сторону недостатнього рівня розвитку);

- високий рівень розумового розвитку переважає у дівчаток;
- серед хлопчиків переважає недостатній та низький рівень розумового розвитку.

Таким чином, наша гіпотеза підтвердилася – гра впливає на формування пізнавальних процесів молодших школярів.

У зв'язку із цим, ми пропонуємо включати до навчального процесу у початковій школі завдання ігрового характеру, які б сприяли розвитку пам'яті, мислення, уваги та уяві молодших школярів.

## Список використаної літератури

1. Амонашвили Ш.А. Психологические основы педагогики сотрудничества.- К.: Освіта, 1991.-110с.
2. Аникеева Н.П. Воспитание игрой: Книга для учителя. — М.: Просвещение, 1987.
3. Анцибол М.М., Голованова Н.Ф. Особливості організації педагогічного процесу у початкових класах: Навч. Посібник для студентів пед. Ін-тів за спец. № 2121 „Педагогіка” – 1997.
4. Арутюнов А.Р. и др.. Игровые задания.- М.: Руський язык, 1984.- 217с.
5. Бобчук О. Вимоги до уроку рідної мови. Журнал „Початкова школа”, №6, 2005.- с.15-19
6. Давыдов В.В. Проблемы развивающего обучения. – М, Педагогика, 1986.
7. Жорник О. Використання дидактичних ігор у навчанні. Рідна школа. № 8, 1998.
8. Караєв Ж.А. Активизация познавательной деятельности учащихся в условиях применения компьютерной технологии обучения. Автореф. дис. на соиск. учен. степ. д-р. пед. наук / Алмаатинский університет им. Абая. – Алма-Ата, 1994. – 48с.
9. Корчак Я. Культура игры и детская литература //дошкольное воспитание. – 1985. - № 5-6. – С. 46-48.
10. Левин В. Нестандартный ребенок // Сім'я и школа. – 1983. – 6. – С.32.
- 11.Макаренко А.С. Избранные педагогические сочинения.- т. 1. – М., "Педагогика", 1977.
- 12.Методичний порадник: форми і методи навчання/ Автор – укладач Б.О.Житник.- Х.: Вид.група „Основа”, 2005.- 128с.
13. Мышкина Л. Талант, раскройся // Библиотека. – 1999. - №3. – С.41.
- 14.Педагогика. Учебное пособие для студ. пед. вузов и пед. колледжей. Под. ред. П.И. Пидкасистого. – М., Рос. пед. агентство. 1996, 602 с.
- 15.Психологический словарь. — М.: Педагогика-прес, 1996.



16. Работин И.В. Активизация индивидуальной познавательной деятельности школьников в условиях компьютеризации: Автореф. дис. на соиск. учен. степ. канд. пед. наук / Москов. нац. Универ. – М., 1993. – 18с.
17. Рачкова Л.В. Управління навчально-пізнавальною діяльністю школярів у процесі вирішення ними дидактичних ситуацій: Автореф. десерт. на здоб. ступ. канд. пед. наук / Харків. держ. педагог. інститут. – Х., 1996. – 23с.
18. Рябчинська Є.М. Організація навчально-пізнавальної діяльності школярів у умовах комп'ютерного навчання: Автореф. дисер. на соиск. учен. степ. канд. пед. наук / Харківський державний педагогічний університет ім. Г.С.Сковороди. – Х., 1994. – 24с.
19. Смульсон М.И. Интеллектуальні навчаючі системи: теоретичний аспект.// "Комп. у школі та сім'ї".- 1998.-№4.-с3-6.
20. Талызина Н.Ф. Формирование познавательной деятельности учащихся. – М.: Знание, 1983. - № 3. – С.19.
21. Трятина А.П. Педагогические основы творческой учебно-познавательной деятельности школьников: Автореф. дис. на соиск. учен. степ. д-р. пед. наук/ Рос. гос. пед. ун-т им. А.И.Герцена. – Л., 1991. – 35с.
22. Тубельская Г. Литературные игры в детской передаче на ТВ // Детская література. – 1989. - №4. – С.55-58.
23. Ушинский К.Д. Материалы к 3-му тому "Педагогической антропологии". – Соч., т.10. - М., 1950.
24. Эльконин Д.Б. Психология игры. М., Педагогика, 1978.
25. Эльконин Д.Б. Психология игры.— М.: Педагогика, 1978.
26. Яковенко С.В. Познавательные задачи как средство повышения эффективности учебного процесса (на материале дисциплин естественного математического цикла): Автореф. дис. на соиск. учен. степ. канд. пед. наук / Белорусский НИИ образования. – Минск, 1991. – 20с.

## **ДОДАТКИ**

## *Хто найуважніший?*

На дошці прикріплюються 6 пронумерованих карток, на яких зображено героїв казок (оповідань). Учитель зачитує фрагменти з цих казок (оповідань), а діти піднімають табличку із цифрою, яка відповідає нумерації казки (оповідання). Той, хто правильно відповів, отримує бал.

## *Хто кращий знавець прислів'їв?*

Гра може магі декілька варіантів.

**1 Варіант.** Ведучий починає говорити будь-яке прислів'я. Наприклад : "Землю красить сонце..." Учасник гри продовжує : "... а людину праця. Той, хто правильно продовжить прислів'я, отримує бал. Виграє той, хто набере найбільшу кількість балів.

**2 Варіант.** Обом командам дано завдання пригадати якнайбільше прислів'їв до своєї теми. Наприклад, першій команді треба назвати прислів'я до теми „ Праця", другій — до теми "Зима".

**3 Варіант.** Скласти прислів'я з цих слів :

1. Дерево, на, як, дивись, родить, а, людину, на, як, робить. (На дерево дивись, як родить, а на людину, як робить).
2. Дружись, добрим, з, стережись, а, лихих. (З добрим дружись, а лихих стережись).
3. Лисиця, служила, доки, вовкові, не, кожуха, позбулась. (Служила лисиця вовкові, доки кожуха не позбулась).
4. Гроші, за, розуму, купиш, не. (За гроші розуму не купиш).
5. Приятеля, знайти, ніж, легше, зберегти. (Приятеля легше знайти, ніж зберегти).
6. Осла, коня, не, з, буде. (З осла коня не буде).

## **Продовження дод. 1**

1. Придумування казочки.

Пригадайте, з чим порівнює народ у своїй творчості місяць і зірки (пастух і вівці, баранець і вівці). Придумайте на основі згаданого казочку.

2. Складіть оповідання.

Доберіть власні порівняння для місяця і зірок (місяць - золотий човник, блискучий серп; зірки - коштовні камінці). Складіть невеличке оповідання з 4-5 речень.

3. Складання загадки.

Пригадайте, як називають молодий місяць (молодик, баранець, скибка). Спробуйте придумати свої порівняння і скласти загадку.

4. Написання чотиривірша.

Створіть чотиривірш про зорі. Рими: маленькі-дрібненькі; горять —

мерехтять.

5. Казка за початком. Продовжити казку за початком:

"Зірка народилась під ранок, коли інші зорі вже збиралися заплющити очі. Вона спалахнула таким яскравим світлом, що всі на небі перелякалися. Зорі затремтіли і почали гаснути. Місяць докірливо хитну в різками і зник. "Світає", - подумала новонароджена зірка і зітхнула. Їй зовсім не хотілося спати".

6. Придумування малюнка. Намалюй зорепад.

7. Малювання ілюстрації. Намалюй картину до вірша:

Ліворуч - місяць слав мережку

І застеляє нею стежку.

Мов зараз буде в млі ясній

Цариця ночі йти по ній. (Олександр Олесь)

8. Складання пісні.

Придумайте пісню з такими словами:

У спокійному темному морі

Тихо купалися яснії зорі.

**Продовження дод. 1**

### **I. Пізнавальні ігри за аналогією.**

*Мета.* Розвивати увагу, вміння точно запам'ятовувати окремі приклади, запропоновані вчителем, щоб власний текст відповідав поставленим вимогам був подібним до зразка або відрізнявся від нього за певними ознаками.

Вправа I. Використовуючи приклади текстів, опиши предмет (тварину, рослину, пору року) по-своєму.

#### Заєць

Заєць має двоє вух.

Як одним він рухає,

Другим слуха вітерець,

Що за полем дмухає.

Одним вухом чує спів

Миші під копицею.

Другим чує, як іде

Дядечко з рушницею.

Так пасеться він собі

У ліску зеленому

І працює цілий день

Вухами — антенами.

А коли настане ніч,

Спатоньки вкладається —

Одне вухо стеле він,

Другим накривається.

Д.Павличко

#### Білочка

Хвіст трубою, спритні ніжки —

Плиг із гілки на сучок!

Носить білочка горішки

В золотий свій сундучок.

В неї очі, мов горішки.

Кожушина хутряна.

Гострі вушка, наче ріжки,

У дуплі живе вона.

Г. Бойко

### Зозуля

Сьогодні зозуля  
У лузі широкім  
Мені накувала  
Аж тисячу років.

Я хочу зозулю  
Оту попрохати —  
Нехай накує  
Ще і мамі, і тату.

Є. Гуцало

### Соняхи

На городі, в гарбузинні  
Соняхи, мов хлопчаки,  
Ловлять сонячне проміння  
В золоті свої шапки.

П. Ребро

*Вправа 3. Прочитай нісенітницю і створи власну.*

Три ведмеді вухаті  
Пішли сіно копати  
І картоплю косити,

І вирубувати жито,  
Поливати будинки  
Й будуватиялилки!

Р. Підбережний

## **II. Придумування казок, фантастичних історій.**

Мета. Розвивати уяву та фантазію, мовленнєве чуття.

I. Ось деякі приклади цікавих текстів, які спонукають дитину створювати свої фантастичні сюжети.

Що трапилось?

Знаєте, що трапилось, малята? З неба збігло сонце погуляти! Кажуть, ніби в лісі на світанку бачив хтось руді його веснянки. Вгледів на стежині з козубочком, а у козубку були грибочки. Хтось підслухав, як воно сміялось. Хтось підгледів, як в ріці купалось. А на берег вийшло із водички, вижимало золоті косички. Знаєте, що трапилось, малята? Натомилось сонечко гуляти, Натомилось зморене золотокосе і під ковдру спати уляглося. Пташка змовкла. Вітерець не віє. Опустилися руденькі вії. Вийшли в небо зірочки тихенькі. — Сонечко моє! — сказала ненька.

В. Орлов

Дядько дощ

Дядько Дощ стоїть над лісом — неба велетень сяга. Він сміється, мов залізом, дудонить: — Га-га! Га-га! Одягнувся, мов на свята, запорізький в нього шик: тучі — шапка сивувата, блискавки — червоний шлик. Довжелезні срібні вуса люто вітер розвіва. І тремтить пшениця руса, і втіка за горб трава!

Д. Павличко

*2. Скористайся досвідом героя вірша А. Костецького і назви предмети по-своєму.*

Імена

Я хотів би страшенно, як хочете знати.

Все у світі по-своєму знову названі.

Я назвав би волошку тоді голубника.

Щоб дорослі ще більше її полюбили.

А хлоп'ят і дівчат я б назвав любенята.

Щоб іще веселіше було їм гуляти.  
Я б ласкаву тополю назвав лопотуля.  
Щоб вона для птахів дарувала притулок.  
А бабусю назвав би тоді я люблюся,  
Щоб світилася ніжністю кожна бабуся.  
І цвіли б любенят голубникові очі,  
І любусі гуляли б із ними охоче,  
А над ними співала б собі Лопотуля,  
і цю пісню її всі б навколо почули!  
Та речей безіменних на світі нема.  
Жаль, що є вже для цього давно імена.

А.Костецький

### **III. Пізнавальні ігри, пов'язані з перевтіленням.**

Мета. Розвивати образність, незвичність зіставлення, нестандартність мислення. (Учням необхідно "оживити" предмет або перевтілитися і розмовляти від його імені).

Я уявив, що я — не я.

А справжній кран підйомний:

Схотів — і запросто підняв

Вантаж багатотонний. Та тільки я підняти встиг

Будинок у повітря. Як раптом — вийшов мій сусід

Гуляти на подвір'я. — Ха! Теж мені "підйомний кран"!—

сказав сусід кирпатий. - Та ти, напевне. Й кілограм

Не здужаєш підняти... Тоді я взяв — І уявив, що я —

Швидка машина, яка чимало вантажів у кузові возила

І тільки я двигун завів, щоб їхати на будову, дорогою чую -

Поруч він, кепкує з мене знову. - Ха-ха! — Регоче мій сусід .

Такого ще не бачив світ, щоб на ногах машина

Чесала, мов людина!.. Він довго ще

Сміявся б так. Та я не чув нічого: я уявив що я - літак

І — полетів од нього!

А.Костецький

### **IV. Музичні пізнавальні ігри .**

Мета. Розвивати інтонаційну чутливість, мовленнєві уміння.

1. Послухайте музику, доберіть прикметники. (Для цього завдання можна використати музичні твори "Пробудження" Г.Форе, "Лебідь" К.Сен-Санса, "Пори року" П.І.Чайковського, А.Вівальді та ін.).

2. Послухайте музику, придумайте і напишіть до неї назву, обґрунтуйте своє рішення. (М.Римський-Корсаков "Політ джмеля", Ж.Ібер "Маленький білий віслук", К.Дебюссі "Хмари").

3. Послухайте "Вальс квітів" з балету П.І.Чайковського "Лускунчик" і спробуйте описати словами квіти, що танцюють.

Запропоновані вправи доступні учням, якщо вони ознайомлені з римою, виконували прості завдання з віршотворення.

## Протокол

Ф.И. ребенка \_\_\_\_\_ Дата \_\_\_\_\_

Возраст \_\_\_\_\_ Класс \_\_\_\_\_ Школа № \_\_\_\_\_

Кол-во набранных баллов \_\_\_\_\_

Заключение \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

## I субтест

Інструкція для випробовуваного: "Яке слово зі всіх, що я назву, підходить більше всього?"

Задание	Оценка выполнения в баллах
1. У сапога есть... шнурок, пряжка, <i>подошва</i> , ремешки, пуговицы	1,9
2. В теплых краях обитает... медведь, олень, волк, <i>верблюд</i> , пингвин	2,8
3. В году... 24 мес., 3 мес., <i>12 мес.</i> , 4 мес., 7 мес.	2,7
4. Месяц зимы... сентябрь, октябрь, <i>февраль</i> , ноябрь, март	2,3
5. В России не живет... соловей, аист, синица, <i>страус</i> , скворец	2,6
6. Отец старше своего сына... часто, <i>всегда</i> , никогда, редко, иногда	2,2
7. Время суток... год, месяц, неделя, <i>день</i> , понедельник	2,8
8. Вода всегда... прозрачная, холодная, <i>жидкая</i> , белая, вкусная	3,4
9. У дерева всегда есть... листья, цветы, плоды, <i>корень</i> , тень	2,8
10. Пассажирский транспорт... комбайн, самосвал, <i>автобус</i> , экскаватор, тепловоз	2,6

## II субтест

Інструкція випробовуваному: "Одне слово з п'яти зайве, воно не підходить до всіх інших. Послухай уважно, яке слово зайве і чому?"

Задание	Оценка выполнения в баллах
1. Тюльпан, лилия, <i>фасоль</i> , ромашка, фиалка	2,6
2. Река, озеро, море, <i>мост</i> , болото	2,3
3. Кукла, медвежонок, <i>песок</i> , мяч, лопата	2,7
4. Москва, Санкт-Петербург, <i>Вашингтон</i> , Самара, Новгород	2,6
5. Шиповник, сирень, <i>каштан</i> , жасмин, ракита	2,4
6. Курица, петух, <i>лебедь</i> , гусь, индюк	2,5
7. Окружность, треугольник, четырехугольник, <i>указка</i> , квадрат	2,5
8. Саша, Витя, Стасик, <i>Петров</i> , Коля	2,3
9. Число, деление, сложение, вычитание, умножение	3,0
10. Веселый, быстрый, грустный, <i>вкусный</i> , осторожный	2,7



### III субтест

Інструкція випробовуваному: "До слова "птах" підходить слово "гніздо", скажи, яке слово підходить до слова "собака" так само, як до слова "птах" підходить слово "гніздо". Чому? Тепер треба підібрати пару до інших слів. Яке слово підходить до слова "троянда" так само, як до слова "огірок" підходить слово "овоч". Вибери з тих, що я тобі назву. Отже, огірок – овоч, а троянда – ..."

Задание			Оценка выполнения в баллах
1	Огурец	Роза	2,0
	овощ	сорняк, роса, садик, <i>цветок</i> , земля	
2	Огород	Сад	2,4
	морковь	забор, грибы, <i>яблоня</i> , колодец, скамейка	
3	Учитель	Врач	2,2
	ученик	очки, больница, палата, <i>больной</i> , термометр	
4	Цветок	Птица	2,6
	ваза	клюв, чайка, <i>гнездо</i> , перья	
5	Перчатка	Сапог	2,4
	рука	чулки, подошва, кожа, <i>нога</i> , щетка	
6	Темный	Мокрый	2,1
	светлый	солнечный, скользкий, <i>сухой</i> , теплый, холодный	
7	Часы	Термометр	2,5
	время	стекло, <i>температура</i> , кровать, больной, врач	
8	Машина	Лодка	2,2
	мотор	река, маяк, парус, <i>волна</i>	
9	Стол	Пол	2,2
	скатерть	мебель, <i>ковер</i> , пыль, доски, гвозди	
10	Стул	Игла	2,1
	деревянный	острая, тонкая, блестящая, короткая, <i>стальная</i>	

### IV субтест

Інструкція випробовуваному: "Яким загальним словом можна назвати ... ?"

Задание	Оценка выполнения в баллах
1. Метла, лопата — ... (инструменты)	2,6
2. Лето, зима — ... (времена года)	2,1
3. Окунь, карась — ... (рыбы)	3,0
4. Огурец, помидор — ... (овощи)	2,2
5. Сирень, ракита — ... (кустарники)	2,6
6. Шкаф, диван — ... (мебель)	3,0
7. Июнь, июль — ... (месяцы)	2,4
8. День, ночь — ... (время суток)	2,8
9. Слон, муравей — ... (животные)	2,2
10. Дерево, цветок — ... (растения)	2, 2